

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *FLASH CARDS*
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
PADA BATITA**

SKRIPSI

056-A/04
Far
p



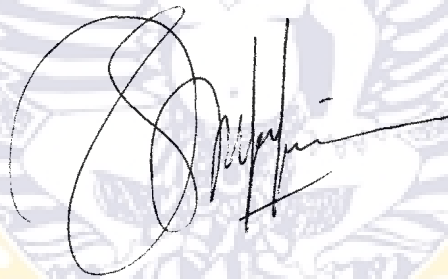
Disusun Oleh :

**EVA FAMIA FARA
119710175**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2004**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh
Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi

A large, stylized handwritten signature in black ink, centered over a faint circular watermark of the Universitas Airlangga logo.

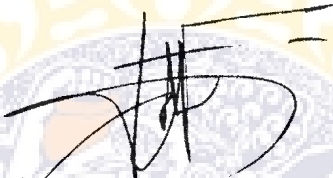
Dra. Dewi Retno Suminar, Msi

NIP. 131967669

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji
pada hari Selasa, tanggal 10 Agustus 2004
dengan susunan Dewan Penguji

Ketua


Drs. Duta Nurdibyanandaru, M.S


NIP. 131 411 101

Sekretaris,


Achmad Chusairi, S.Psi

NIP. 131 230 984

Anggota,


Dra. Dewi Retno Suminar, M.Si

NIP. 131 967 669

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini diketahui adanya perbedaan yang cukup signifikan dalam peningkatan jumlah kosa kata yang dapat dibaca oleh anak antara subjek yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *flash cards* dengan subjek penelitian yang tidak mendapatkan perlakuan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penghitungan secara statistik dengan nilai p sebesar 0,026 yang berarti lebih kecil dari pada 0,05. Dengan demikian H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_A diterima.

Selain kesimpulan di atas, dari penelitian ini juga diperoleh beberapa kesimpulan tambahan :

1. *Flash cards* merupakan suatu permainan yang dapat digunakan sebagai suatu metode untuk mengajar batita membaca yang dilakukan sambil bermain, sehingga anak akan merasa senang dalam belajar membaca.
2. Penggunaan gambar dalam belajar akan membuat anak lebih mudah menerima pelajaran yang diberikan, karena gambar dapat lebih mudah menyampaikan informasi selain itu dengan menggunakan gambar akan lebih menarik perhatian anak dibandingkan jika hanya belajar dengan menggunakan tulisan atau secara lisan.
3. Waktu yang digunakan untuk mengajak anak belajar akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan anak menyerap informasi yang disampaikan.
4. Variasi dari cara belajar sangat diperlukan, karena anak mudah merasa bosan.

5. Anak akan lebih mudah mengingat tulisan tentang objek yang disukainya.
6. Tulisan yang memiliki karakteristik paling berbeda, misalnya; panjang tulisan yang paling panjang atau paling pendek, akan lebih mudah diingat oleh anak.

B. SARAN

1. Bagi orang tua, pengajar dan siapa saja yang bergerak dalam bidang pendidikan anak, penelitian ini bisa menjadi acuan penggunaan metode belajar untuk anak melalui permainan karena sifatnya yang menyenangkan sehingga anak dapat belajar sambil bermain.
2. Menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin meneliti masalah metode belajar bagi anak melalui permainan dan metode belajar membaca dengan bermain.
3. Diharapkan dapat dilakukan penelitian selanjutnya untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode *flash cards* untuk mengajar membaca anak yang lebih muda.
4. Diharapkan dapat dilakukan penelitian selanjutnya dalam waktu yang lebih lama untuk memperkuat hipotesis bahwa penggunaan metode *flash cards* berpengaruh terhadap efektifitas mengajar batita membaca.